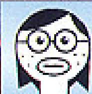
BLOCK BLOCK

MODULE

0026

ストライダー飛竜2

SECRET FILE



※この表紙はフィクションです。

CAPCOM

CAPCOM®

柵の外にも、世界はある。

道は一本か。
真理は不変か。
先達は偉大か。
無謀は滑稽か。
恐れず誤れ。
約束されたドラマから
解放(はな)たれるために。



CAPCOM FAX 通信
06-6947-4540
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

<カプコンソフト情報>大阪／(06)6946-6659　東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040
名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339 松山／(089)934-8786 福岡／(092)272-0086
★<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

CFC CAPCOM Friendly Club
会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6946-6555
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで

セルピュータ 最新情報
「ストライダー飛竜2」オリジナル・サウンドトラック
2000年1月21日発売!!★「飛竜1」サントラ入り8インチCD付★ 2,100円(税込) CPCA-1035

CAPCOM STAFF MESSAGES

開発秘話 SECRET



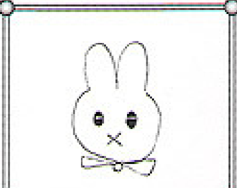
「ストライダー飛竜2」開発スタッフに"今だから言える"ここだけの秘密の話を直撃インタビューで聞いちゃいました。はて?さて?何が飛び出すやら!?

Q1	「ストライダー飛竜2」制作にあたり、あなたが担当した仕事は何ですか?
Q2	今だから話せる失敗談、開発中のエピソードなどを教えて下さい。
Q3	伝説のゲーム「ストライダー飛竜」が帰ってきた。あなたはどんな伝説を残したいですか?
Q4	プレイヤーの人達に何かメッセージをお願いします。



エロ坊主

A1 ザコども(2D)。
A2 脱落者多数。味方の士気が低下しています!! このままでは、艦隊としての機能を維持出来ません!!
A3 常勝不敗天才魔術師伝説。
A4 前作のファンの期待を裏切らなければ良いのですが……?



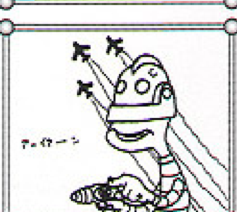
かと

A1 主に3D、カメラなど。
A2 ほんまにいろんな事がありましたけど、やっぱり事故って1ヵ月入院した時は、皆に迷惑かけたなぁと。
A3 ――――伝説は秋華賞から始まる――――
夢の十連勝に向けて…。
A4 久々のアクションって事でがんばってみました。どんどんPLAYして自分なりの飛竜を見つけて下さい。



河童

A1 背景とかいろいろやった。
A2 作ったのに遊べないステージがあるぞ。なぜ?
A3 ワルキューレの…
A4 プレイステーションと思って遊んでね。



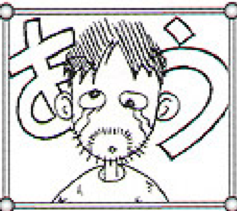
酒井 奨

A1 敵キャラのデザイン。販促用イラスト等。
A2 ミーティングに出ると熱い火花が散りすぎるので、なるべく出ないようにかくれてました。
A3 残した伝説って、後で見たら恥ずかしいんだよね。特に夜中に一人で残しちゃった伝説なんて…。
A4 サラリーマンの方々に、ネクタイ振り乱してプレイしていただきたいです。



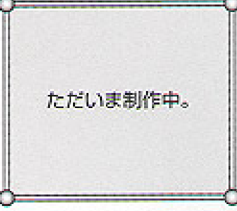
Setsuo

A1 作曲かな?
A2 最後の1ヶ月で3kg増。直後に健康診断。結果はきっと、要精密検査。去年と同じだな。
A3 GOAL TO GOALだな。
A4 世界を救って下さい。僕には無理です。



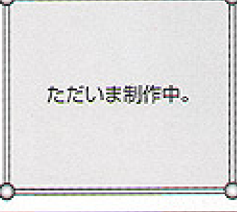
たのぷー

A1 ステージのモデリング、セレクトまわり、(演出)効果を少し作りました。
A2 飛竜くんが国連のいち職員だと知って大笑いした。
A3 おーごんでんせつ。
A4 前作の飛竜と比べると、かなり遊びやすくなっています。
ストライダーランク"☆"も夢ではない。



DNA

A1 プレイヤーと地形あたり。プログラム。
A2 プログラム以外に考えることが多くて、しんどかった。
A3 伝説などいらないから、好きなことをして生きる。
A4 頑張って作ったので、楽しくプレイしていただけたらうれしいです。



冨田 篤

A1 雑用。まれに企画。
A2 当時を思い出すだけで、熱が出ました。
A3 超銀河伝説。
A4 勘弁して下さい。



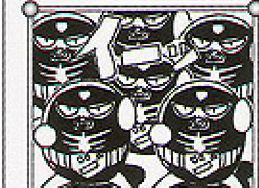
ハルマル

A1 デモの絵とか。
A2 暴走…しました。色々とスイマセン。ゲふぁ。
A3 私の場合、伝説以前に要修行って所です。
A4 操作が割と簡単なので、見てるフリの人も一度やってみて下さい。
酔う人もいるらしいけどね(笑)。



まえだっち

A1 3Dの敵キャラ(ボス、ラスボス等)。その他いろいろ。
A2 いろいろあったが忘れたよ。
A3 世紀末救世主伝説。
A4 マンモス西最高!!



見延 浩明

A1 オブジェ担当。色々作りました。中でも、城ステージの城主はけっこうお気に入り。あんま出ないけど。
A2 当初、2P側は東風を使う予定で作ってたけど、途中から敵になりました。
A3 ストライダー飛竜って、伝説のゲームやったんや…。じゃあ今回の飛竜も伝説になって欲しい。
A4 久しぶりの飛竜を楽しんで下さい。



Ryoji/さんどう

A1 Ⓡ効果音とボイスです。
(さ)ステージ1と5の効果音です。
A2 Ⓡ企画マンとソフトマンに迷惑かけまくりました。すみません。
(さ)吉○屋牛丼を週に5杯。
A3 Ⓡ早死することがあっても、娘に覚えておいて欲しいです。
(さ)ストライダー飛鳥VS.長与。
A4 Ⓡボリュームはギンギンでお願いします。
(さ)ありがとうございまーす。

たいくつな家業



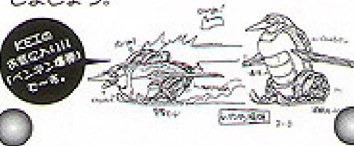






祝・編集初参加!! "KEI"のひとり言

こんにちわ。はじめまして~♪
ワタクシ、AKI・SAKI・YUKIのおねーさまがたのアシスタントとして、今回はじめて、シークレットファイルの編集をさせていただきました"KEI"です。
主な仕事といえば、「開発スタッフの方々から原稿を奪い取る」こと。
最初の頃は、足を踏み入れるのも怖かった開発ビル(開発スタッフがわらわらいるビル)が身近になりました。有り難うシークレットファイル!!
そしてあした、表紙と裏表紙とイラスト1枚もらったら、とりあえずゲンコー全部そろう!! いえ~い!
このまま何事無く皆様の手に渡りますように(祈)。
…はッ、そういや4コマもらいに行くの忘れてたよ…。←しっかりしろ!
それではみなさま、またどこかでお会いしましょう。

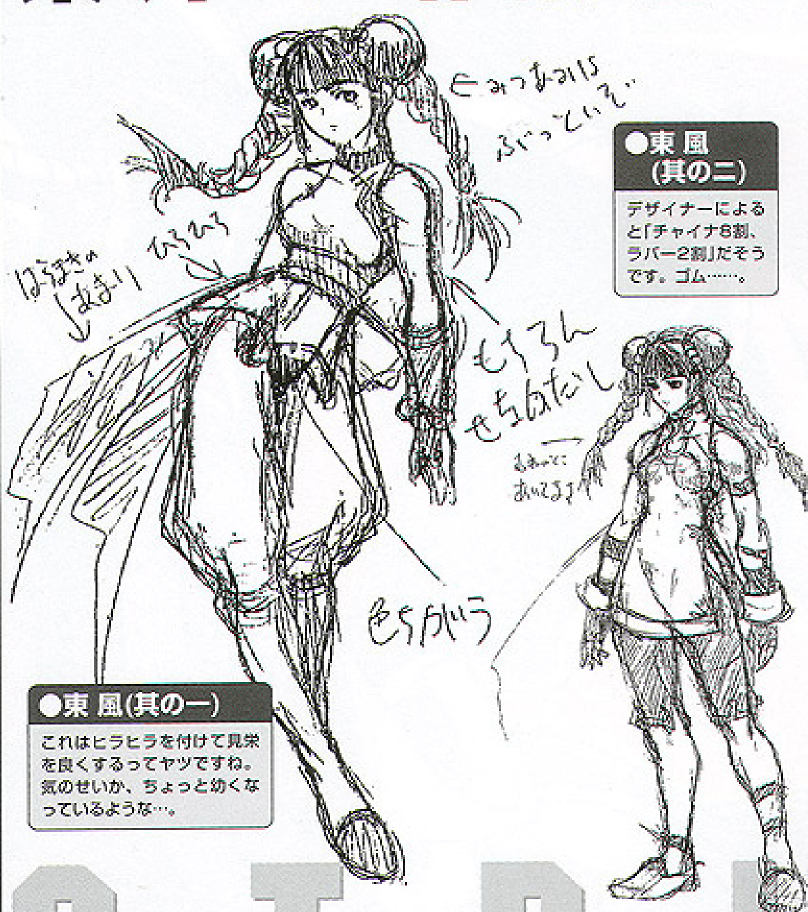


●編集スタッフ: AKI・SAKI・YUKI・KEI
●SPECIAL THANKS:
HR2開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.

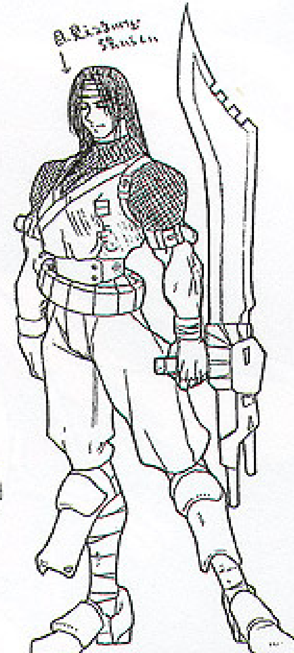


東洋の暗殺者。

飛竜の命を狙う、ストライダー飛燕と東風のデザイン案です。飛燕は別名ダークストライダーとか言われてました。東風は結局、昔(前作)のデザインになりました。

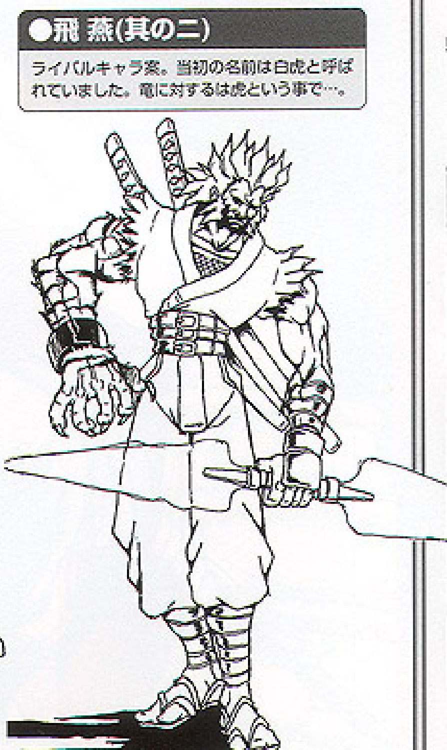


●東風(其の一)
これはヒラヒラを付けて見栄を良くするってヤツですね。気のせいか、ちょっと幼くなっているような…。



●東風(其の二)
デザイナーによると「チャイナ8割、ラバー2割」だそうです。ゴム……。

●飛燕(其の一)
優男タイプのライバル。他に飛竜の師という案もありました。



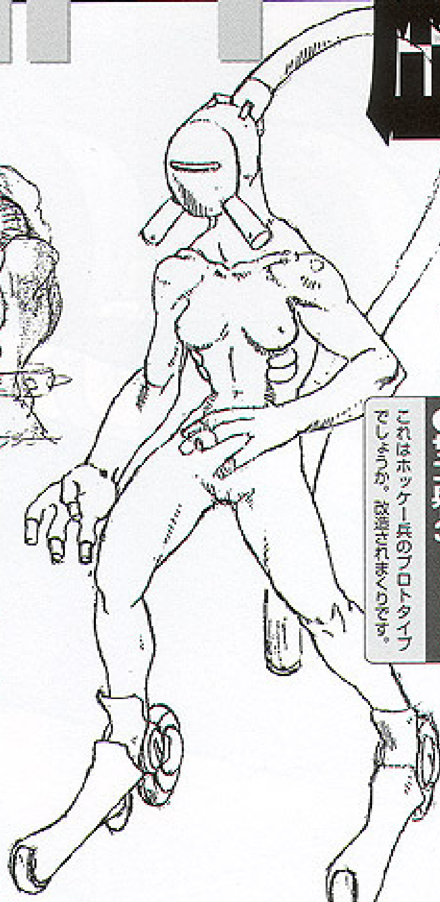
●飛燕(其の二)
ライバルキャラ案。当初の名前は白虎と呼ばれていました。竜に対するは虎という事で…。

「ストライダー飛竜2」歴史の影に



●ザコ兵-1
ゴーグルをかけたゴリラ(?)がオシャレです。

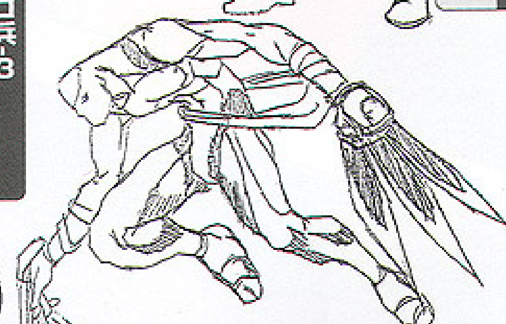
●ザコ兵-2(スノボ兵)
南極の高速ステージに出る予定でしたが、そういうステージが無くなってしまって、あえなくボツに。



●ザコ兵-3
これはホッケー兵のプロトタイプでしょうか。改造されまくりです。



●ザコ兵-4
有線ビーム兵器を装備した兵士。あれ？どっかで見た事あるような…。



●ザコ兵-5
全身タイツで飛び回るあやしい人です。いかにも量産型という感じです。

極秘入手!! 超人部隊計画。

今回のゲームで最も難産だったのが彼らでした。兵士のデザインがその世界観を構築する大きな要因でもあったからです。これらはその過程で産み落とされたキャラ達です。

ゆきゆきて、近藤軍団。

キャラは立ちまくりだけど、世界観の崩壊をにおわせる…。そんな危険な魅力をはらんだ近藤さんのデザイン集です。基本的に暴走しまくってます。

●アマゾネス(?)
どうやら野性味を突出させ過ぎたようです。大地の香りがプンプンします。

●空中兵
こんな姿になってまで闘い続ける彼に敬意すら感じます。

●コードネーム"弟"
あの安田さんにも褒められたキャラだったのですが、やはり濃過ぎたようで…。

●ジャングル兵
普段は沼の中でワニのふりをしています。飛竜が来る前、ピラニアに食べられて部隊は全滅しました。

●コードネーム"鉄球大王"
幻の部隊"鉄球軍団"を率いる軍団長。自分が回るので長期戦がニガテです。

ボツキャラクター集
葬られし者達

●アニマルシェイプのメカ

★サンショウウオ型メカ。はいずり系のメカ。壁とかをはいずります。

★土のこ型自走メカ。(目的:爆発するだけ)

★クラゲ型メカ。空中を漂っています。

●巨大タンク(第1形態)
とてもイタそうで良いのですが、ポリゴン担当者が泣きそうなデザインです。
しかも変形までするし。

●巨大タンク(第2形態)
上部の砲台部分が破壊されると、格納されていた巨大なマジックハンドが出てくる。
これがまた理不尽にデカイ。

●魚型のメカ
今はない海中ステージ用のメカです。某シューティングとは無関係です。

闇に消えた超兵器の数々!

前作のメカの独特なデザインは、もはや完成されたものであり、それを超えようとする作業は、困難を極めました。今回はポリゴン化を前提にデザインしたものも多くありました。

紅火大兄

獅甲機

敵陣

ストライダー飛竜２に登場するカ

紅火大兄

中華マフィアの誇る最大のアニキ。
全身の８０％がサイボーグ化された歩く火薬庫。
黒光りするボディが子分のハートを鷲掴みにする。

攻撃力	防御力	スピード	総合評価
★★	★★★	★★	★★★

獅甲機

市街地用ガードロボット。
三段階に分離・変型が可能で、あらゆる地形に対応できる。
パーツを切り離す度に強くなる不思議な奴。

攻撃力	防御力	スピード
★★★	★★★★	★★★★

…大全

…ッチョいい敵キャラの一部を大公開！

雷龍

迅雷龍

マフィアの最後の切り札。
雷を起こし、嵐を呼ぶ気象兵器。
胴体部の重連ダイナモによって
膨大な電力を
発生させる。
別名爆笑龍。

攻撃力	防御力	スピード	総合評価
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

天猴兵

天猴兵

中国マフィアの一般構成員ながら
肉体改造と気功の力により、人間
の5倍の運動能力を持っている。
普段は厨房で皿洗いをしている。

攻撃力	防御力	スピード	総合評価
★	★	★★	★★

鬼甲船

鬼甲船

小型群体ロボット。
「小鬼」の運搬用プラットフォーム。
機体内に数十体の小鬼を搭載して
輸送する事ができる。
またの名を四次元船。

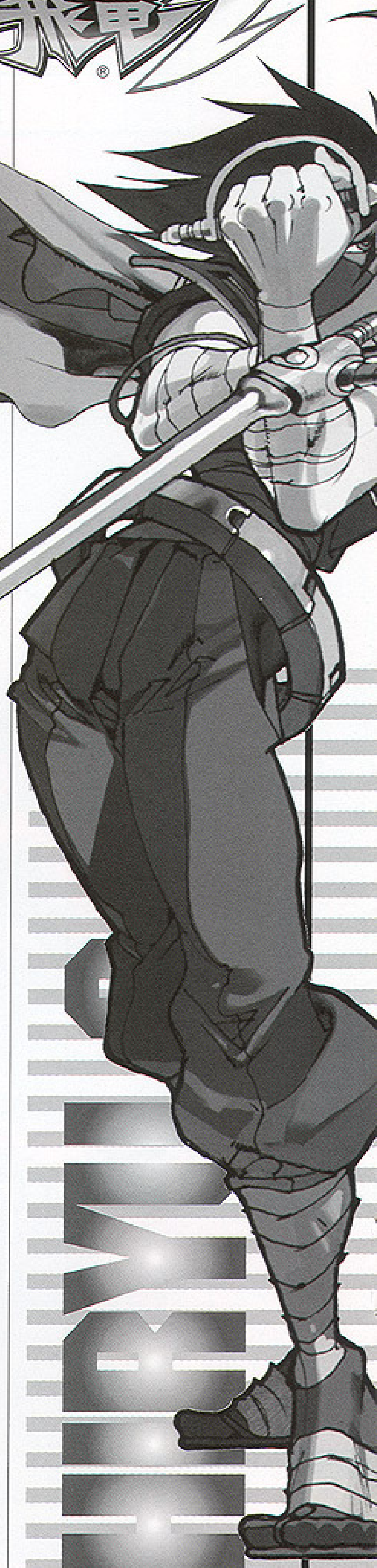
攻撃力	防御力	スピード	総合評価
★	★★★	★	★★★

総合評価
★★★★

★企画マン回顧録



「飛竜2」開発中の企画マンの思想とその精神の平和について…ちょっぴり小公開!!



○月ごろ

「飛竜2」の夜明け

「飛竜2」のゲームラインが走っていると聞いた時、僕は担当していたゲームがアップする直前で、次の自分のゲームにむけて画策していた時期だったと思います。

うらやましいなーというのが半分、大丈夫かなーというのが半分でした。うらやましいというのは僕の中のかつてゲーマーであった部分。企画マンである部分は、アクションゲームは一度経験しときたいなーと思いながら、飛竜のゲーム内容で面白いものを今の時代に合った形でしかもアーケード向けとして作るのは難しいんじゃないかと思っていたわけで。

だって前作の飛竜はかっこいいゲームだったけど面白いゲームではなかった。

■月

参戦

その「飛竜2」に助っ人企画マンとして入ることに。

ゲームラインがピンチになると助っ人企画マンを投入するのはアーケード開発(今は第一開発部という名前ですが)の伝統。トップの船水さんがそもそも押さえの切り札として鳴らした人だ。

ここで確認したのは、3Dポリゴン表現の中で2D絵は共存できそうか、同時に2Dグラフィッカーが3Dモデルやモーションも作れるようになるのかという宿題の存在。

そのために前作が持っていたアクションの限界への挑戦という志は最初からなく、その意味で真の「飛竜2」になれないことはこの時点で決まっていた。飛竜というタイトルが選ばれたのは、「マーヴルVS.カプコン」に登場したことで知名度が上がったというのと、実験作として完成度が思うように上がらなくてもかっこよさである程度カバーできるという計算があったようです。

それでも、大作でなく小さなゲームとしてそれなりに面白くてそこそこペイする(会社として商売として割が合う)ゲームにできるのではないかとこの時僕は思っていた。

★月

やってもーた!

ここでやらかした失敗が後々痛いことに。
ごめんなさい!

△月

そんなある日

とても…<削除>

◇月

僕は逃げ出したんだ!!

自分のゲームを走らせるために、後輩に作業をすべて任せて実質的にチームから離れる。

●月

決断の時

開発状況が思わしくなく、プロデューサーに呼び出され、ここで開発中止という手もあるがやれるのかどうか覚悟を聞きたいと脅される。

僕は中止やむなしと答えたが、後輩が「やれます」と答えて男を上げる。

▲月

ふたたび戦場へ!!

チームで人手が足りなくなり、またチームに入って作業を始める。

E3ショー(海の向こうで行われる家庭用ゲームのショー)に参考出品。

「この手のゲームは時間をかけて調整すれば面白くなるのにね。(訳:このゲーム全然できてなくてつまんないヨ!)」と言われる。

んなこた一言われんでも…<削除>

などとやっているうちに、後輩が心労でダウン。かわりに僕が最後までやります、とプロデューサーに言ってしまう。

×月～◎月

大空白時代

この時期、開発終了するまでの記憶がありません。ええ。公式回答としてそのような記憶は存在しないことになっております。思い出そうとすると脳が拒否反応を。

ていうか…<削除>

◆月

当たり前のことが当たり前に行われる日

みみかきがみつからない。

神ならぬ身であれば、炊飯器のありかすら見失われがちな僕の部屋において耳掻きのごとき微小構造の行方など知るすべがあろうか。

ていうか神ですら無理。人間バンザイ!なわけで部屋を掃除しました。神よひざまずけ!この俺の前に!!

つーか掃除程度がビッグイベントとなるような人生ってなんだ?

…以上、「飛竜2」も終了して、掃除とか洗濯とかに明け暮れる平和な日曜日をすごしました。

「飛竜2」よ、君との付き合いは長かった。いろいろな意味で多くのことを学ばせてもらいました。

アリガトウ!つーかもう二度と…<削除>

なお文中の不適当な表現・内容につきましては自らの手で大幅に削除してお伝えしております。

ではさよーならー!

これが「飛竜2」の着メロだ。

●雰囲気でてる？でもホントは和音がイイな…

6 * 5 * ×2 3 * ×2 1 ×5 * 7 * ×2
ラ ソ ミ ド↑ シ

5 * ×2 3 * 2 * ×2 1 * ×2 2 *
ソ ミ レ ド レ

1 * ×2 6 ×3 * ×2 ▷ 6 ×5 * 5 ×5 * ×2
ド ラ↓ ラ↑ ソ↑

3 ×3 * ×2 4 ×5 * 3 ×3 * ×2 1 ×5 * ×2
ミ↑ ファ↑ ミ↑ ド↑

2 ×5 * 3 ×3 * 4 ×5 * 5 ×5 * 6 ×5 *
レ↑ ミ↑ ファ↑ ソ↑ ラ↑

7 ×3 * ×4 6 ×3 5 ×4 * 4 ×4 * 5 ×4 * ×3
シ↑ ラ↓ ソ#↓ ファ#↓ ソ#↓

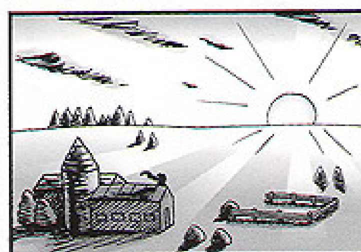
対応機種(P207タイプ)

●DoCoMo：P207 P157 P601ev P501i
●J-Phone：J-P01 ●IDO：531G ●TU-KA：TH091
●デジタルツーカー：P4 ●セルラー：D101P

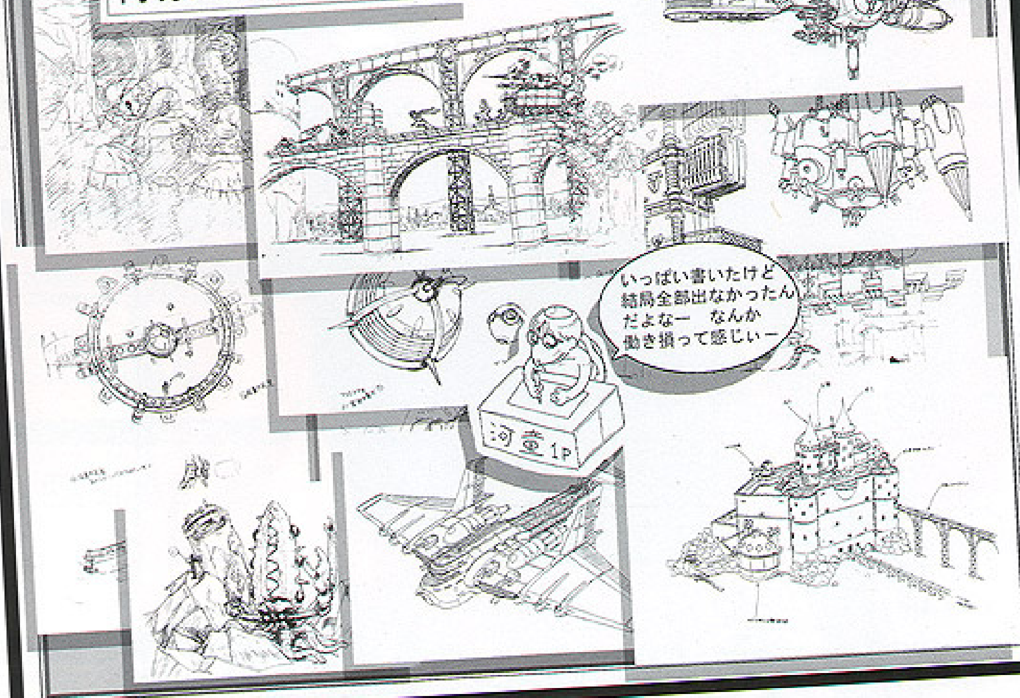
今日もやってる 飛竜の朝





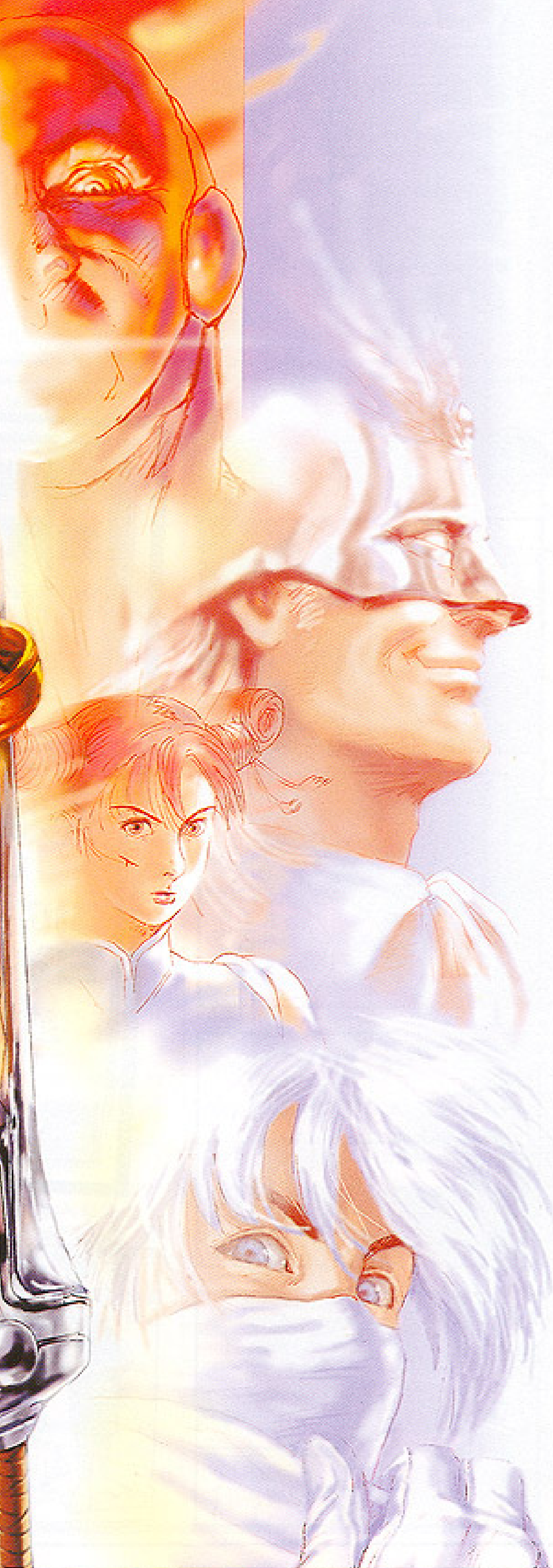








最初のストライダーの時って さんざんヤーヤー言った後にやられるまでのリズムが決ってたような気がした。そんだけ。





ストライダー飛竜2

6さい〜39さい



あの飛竜が帰ってきた！

時は未来。世界は、どくさいしゃのグランドマスターに
よって、しはいされていた。このままでは人類はほろび
てしまう。そこでグランドマスターをたおす任務が一人
の男にあたえられた。その男の名は、ストライダー飛竜！
彼はちょうほうそしきストライダーズの中でも、ちょうじ
ん的な強さをもつ、とくA級のストライダーであ
る。最強のぶき、光剣サイファーと、ちょうぜつ
的な体術をつかって、立ちはだかるライ
バル達をたおし、グランドマスター
を目指さなくてはならない。
いなずまのように走れ、飛竜!!







新製品

0026
人形セット
1,200ゼニー



BLOCK BLOCK MODULE

●「ブロックブロック モジュール」には小さなユーモアを使っています。
●なおこの表紙はフィクションです。

http://www.capcom.co.jp/

●お問合わせ：
株式会社カプコン® ユーザーサポートセンター
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●電　　話：(06) 6946・3099
●営業時間：平日 AM9:00〜12:00/PM1:00〜5:30（土・日・祝日休み）

